

Bedienungsanleitung

PALLADIUM
TELE-MATCH COLOR II
VORBEREITUNG

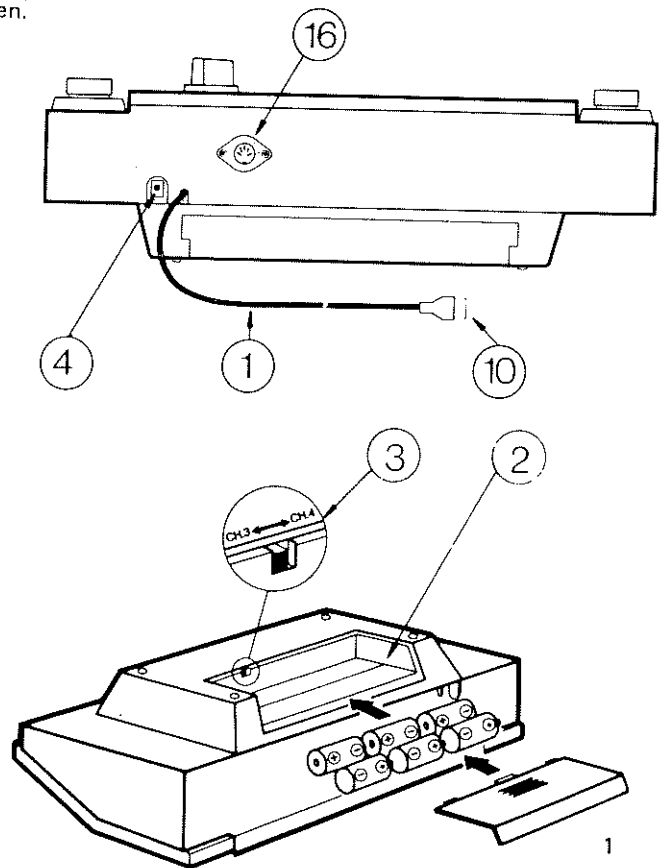
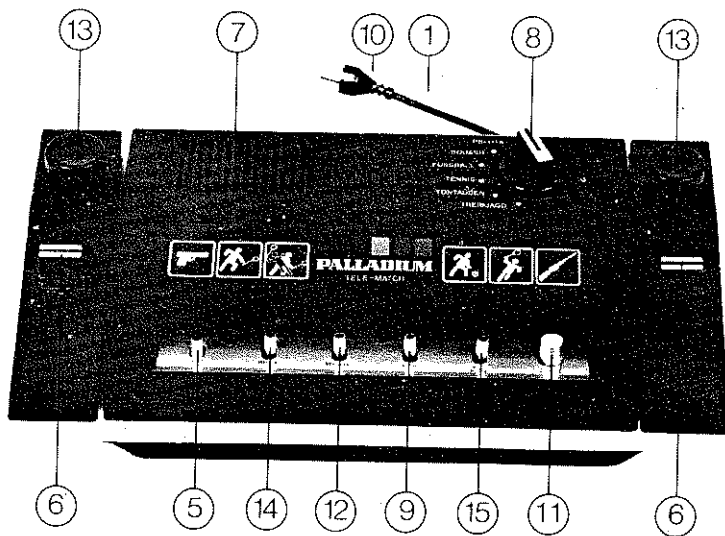


Sehr geehrter Kunde,

mit dem Kauf des Palladium Tele-Match Color banen Sie eine gute Wahl getroffen. Das Gerät ist auf der Basis der Kleincomputertechnik entwickelt worden und wurde mit höchster Präzision unter Verwendung modernster elektronischer Bauteile hergestellt. Das Tele-Match verwandelt den Bildschirm Ihres FS-Gerätes in ein Spielfeld, auf dem Sie zu zweit oder allein unterhaltsame und spannende Spiele durchführen können.

Über die reine Unterhaltung hinaus können Sie auch Ihr Reaktionsvermögen trainieren.

Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, sollten Sie sich einige Minuten Zeit nehmen, um diese Anleitung aufmerksam zu lesen.



Bedienungselemente

- 1 Anschlusskabel für FS-Gerät
- 2 Batteriefach am Geräteboden
- 3 Kanalwahlschalter (am Geräteboden)
- 4 Anschlussbuchse für Netzteil
- 5 Ein/Ausschalter
- 6 Handregler-Fernbedienung (aus dem Fach leicht herausnehmbar)
- 7 Lautsprecher
- 8 Spielwahlschalter
- 9 Hand/Automatik-Einwurf
- 10 Anschlusskabelstecker für FS-Gerät
- 11 Zählwerk-Rückstellaste (Stellung 0:0)
- 12 Tempo (Handicap)
- 13 Speed-up Taste (Handicap)
- 14 Abprallwinkel (Handicap)
- 15 Spielgrösse (Handicap)
- 16 Anschlussbuchse für Tele-Gewehr/Pistole

Batteriebetrieb

Batteriedeckel (2) am Geräteboden öffnen. Sechs Stück Babyzellen einlegen. Auf richtige Polung gemäss Markierung im Batteriefach achten. Zum Schutze des Gerätes empfehlen wir, nur auslaufsichere Batterietypen zu verwenden.

Batterien dem Gerät entnehmen, sobald diese entladen sind oder wenn das Gerät längere Zeit nicht benutzt wird.

Verbrauchte Batterien erkennen Sie daran, daß das Spielbild unstabil wird und unnormale Ball-bzw. Spielbewegungen auftreten.

Es ist immer der ganze Batteriesatz auszutauschen.

Netzbetrieb

Zum Betrieb mit Netz 220 V 50 Hz schliessen Sie das Netzteil (Best. Nr. 813/508) an die Netzanschlussbuchse (4) an. Bei Betrieb über Netzteil werden die eingelegten Batterien automatisch abgeschaltet. Bei längerem Netzbetrieb sollte der Batteriesatz dem Gerät entnommen werden.

Anschluss an das Fernsehgerät

Das Tele-Match-ist zum Anschluss an alle Farb- und Schwarz-/Weissfernsehgeräte geeignet. Dazu das Anschlusskabel mit dem Stecker (1) in die Antennenbuchse (75 Ohm) Ihres FS-Gerätes einführen. Vorher ist allerdings der Antennenstecker der Fernsehantennenanlage aus dem Gerät zu ziehen oder mit einem Antennenumschalter (Best.-Nr. 899/178) zu versehen. An älteren FS-Geräten, die noch mit zwei getrennten Antennenbuchsen (VHF/UHF) ausgerüstet sind, wird das Spielgerät über den Antennenanschlussadapter (Best.-Nr. 945/560) mit der VHF-Buchse verbunden.

Inbetriebnahme des Gerätes

1. Das Fernsehgerät einschalten und auf VHF/Kanal 4 einstellen. Das Gerät wurde bereits im Werk auf Kanal 4 eingestellt. Sollte bei Ihnen Kanal 4 durch ein anderes Programm belegt sein oder kein einwandfreies Bild erscheinen, dann ist Kanal 3 zu benutzen. Hierzu FS-Gerät auf VHF/Kanal 3 schalten und am Tele-Match den Schalter (3) auf der Bodenseite in Stellung "3" bringen. Dies geschieht mit Hilfe eines Kugelschreibers.

2. Mit dem Schalter (5) Gerät auf "Ein" schalten.
3. Auf dem Bildschirm Ihres FS-Gerätes erscheint dann eines der möglichen Spiele. Eventuell erforderliche Korrekturen der Bildschärfe, Helligkeit und des Kontrastes sind anschliessend gemäss der Bedienungsanleitung Ihres FS-Gerätes durchzuführen. Da Ihr Tele-Match über einen eigenen Lautsprecher (7) verfügt, ist der Lautstärkereger des FS-Gerätes auf Null zu stellen.
4. Wichtiger Hinweis:
Um eine Beeinträchtigung der Bildröhre bei Benutzung des TV-Games zu vermeiden, ist Kontrast und Helligkeit des FS-Gerätes auf eine Einstellung in der unteren Hälfte des Regelbereiches zu wählen.
Volle Helligkeit und voller Kontrast gefährden die Bildröhre bei Benutzung des TV-Games.

Hinweise für die Ballspiele

Bei allen Spielen können mit dem Handregler die eingeblendeten Spieler in vertikaler Richtung bewegt werden.

Der Ball bewegt sich automatisch in horizontaler Richtung über den Bildschirm.

ACHTUNG: Stellung des Automatik-Einwurfsschalters (9) beachten!

In Stellung "Auto" wird der Ball immer automatisch eingespielt.

Ist "Hand" eingeschaltet, so wird der Ball nur einmal eingespielt. Bei Ballverlust oder Treffer ist der Ball ausserhalb des Sichtfeldes. Das Wiedereinspielen des Balles erfolgt nun durch ein schnelles runter und raufschieben des Hand/Automatik-Einwurf-Schalters (9).

Erzielte Treffer werden vom Gerät gezählt und automatisch ins Bild geblendet. Das Zählwerk ist bis 15 Treffer ausgelegt. Hat eine Partei 15 Treffer erzielt, so ist das Spiel beendet. Der Ball ist dann nicht mehr spielbar.

Ein neues Spiel beginnt, indem die START Taste (11) gedrückt wird.

Der Spielverlauf ist mit akustischen Signalen unterlegt, d.h. Aufschlag, Abprall, Treffer haben unterschiedliche Tonsignale.

Alle Spiele sind mit verschiedenen Handicaps, d.h. unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden, zu spielen.

Mit dem Handicap-Schalter (15) können die eingeblendeten Spieler verkleinert werden.

Mit dem Handicap-Schalter (12) ist die Ballgeschwindigkeit zu verändern. Besonders interessant ist, auf Stellung "Tempo langsam" mit der Speed-up-Taste (13) die Beschleunigung des Balles zu manipulieren.

Mit dem Handicap-Schalter (14) ist der Abprallwinkel (z.B. von der Bande) zu verändern.

Hinweise für Pistolen- und Gewehrschiessen:

Das als Zubehör mitgelieferte Telegewehr-/pistole ist an die Anschlussbuchse (16) anzuschliessen.

Für die richtige Funktion der Schiess- und Treffereinrichtung bitte die nachfolgenden Hinweise sorgsam beachten:

Im Lauf der Pistole des Gewehres ist eine Fotozelle eingebaut. Sie ist stoss- und lichtempfindlich. Der Lauf darf daher niemals verbogen oder starken Stössen ausgesetzt werden.

Da die Fotozelle auf jede Lichteinwirkung reagiert, kann das Schiessen auf den Lichtpunkt im FS-Bildschirm nur dann richtig funktionieren, wenn ausser dem hellen Lichtpunkt auf dem Bildschirm alle anderen Umweltlichtquellen (auch der Bildschirm!) abgedunkelt sind. Daher bitte diese Schiessspiele nur im abgedunkelten Raum durchführen (Fenster verdunkeln, Raumbelichtung abschalten bzw. verhindern, dass eine kleine Raumbeluchtung Reflexe auf dem Bildschirm hervorrufft.

Ferner wird empfohlen, am FS-Gerät den Kontrast höher einzustellen; das verbessert die Treffsicherheit.

Mit einigen Probeschüssen finden Sie leicht die richtige Einstellung: Fernsehgerät einschalten und Helligkeitsregler des FS-Gerätes herunterregeln, so dass Bildschirm dunkel wird.

Zählwerk

erscheint nach dem Einschalten des Gerätes nicht auf dem Bildschirm. Es ist zunächst durch Druck auf die Taste (11) auf 0:0 zu stellen. Nach 15 Abdrücken der Pistole/des Gewehres erscheint dann oben auf dem Bildschirmrand an der linken Stelle die Zahl 15 (Anzahl der 15 abgefeuerten Schüsse) und an der rechten Seite die Anzahl der erzielten Treffer. Nach Erscheinen der Anzeige ist durch Druck auf die Taste (11), das Zählwerk wieder auf 0:0 zu stellen; die eingebländeten Zahlen verlöschen.

Mit der Pistole (oder mit dem Gewehr) können Sie nun Ihre Schiessübungen beginnen. Zielen Sie dabei genau über Kimme und Korn der Pistole des Gewehres auf den sich bewegenden Lichtpunkt.

Lieferbares Zubehör

Batterien 6 St. Art.-Nr. 945/153
9 Volt-Netzteil Art.-Nr. 813/508
Antennenanschluß-Adapter Art.-Nr. 945/560
Antennenumschalter Art-Nr 899/178

Wichtiger Hinweis im Falle eines Defektes

Sie ersparen sich und unserer Service-Stelle unnoetige Kosten und entsprechenden Zeitaufwand, wenn Sie vor Einsendung zu Reparatur prüfen, ob ein aufgetretener Fehler nicht seine Ursache darin hat, dass

- a) Ihnen doch ein Bedienungsfehler unterlaufen ist, oder
- b) die verwendeten Batterien fuer den einwandfreien Betrieb Ihres Gerätes nicht mehr genügend Leistung abgeben,

Für Angaben, wie sich der Fehler bemerkbar macht, wären wir dankbar.

Garantie und Service

Garantie- und Serviceleistungen werden durch unsere Zentral-Service-Stelle schnellstens und gewissenhaft ausgeführt. Wir bitten um Einsendung in einwandfreier Verpackung an.

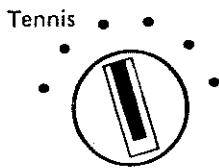
NECKERMANN VERSAND AG
Zentral-Ersatzteillager/ZSV
Hanauer-Landstrasse 360-400
6000 Frankfurt/Main

Erläuterung der Spiele

Ballspiele sind farbig und bringen mehr Spielübersicht. Alle Spielfelder sind grün, Begrenzungslinien weiss, Spielerschläger blau und gelb, Bälle rosa, Spielstandanzeige weiss. Änderung der vorgenannten Farbfestlegung möglich.

Tennis

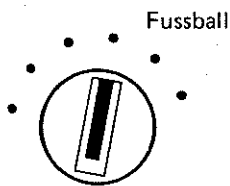
Einstellen des Spielwahlschalters (8)



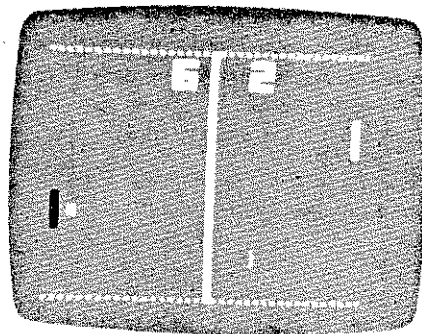
Handicap nach Wahl

Fußball

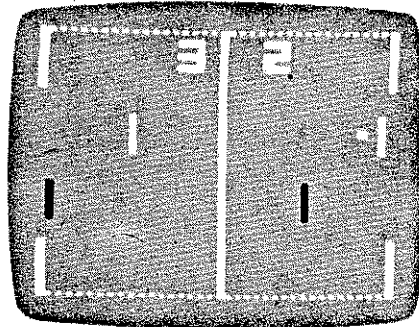
Einstellen des Spielwahlschalters (8)



Handicap nach Wahl



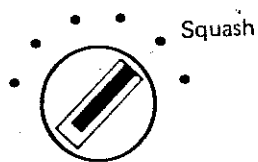
Wenn der Ball nicht getroffen wird, erzielt der Gegner einen Punkt und erhält automatisch einen neuen Aufschlag.



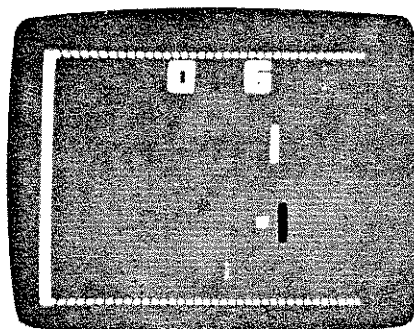
Jeder Spieler bedient mit seinem Handregler gleichzeitig 2 Spieler, einen Torwart und einen Stürmer. Gezählt wird, wenn der Ball die gedachte Torlinie überschreitet.

Squash (Moderne Tennisart)

Einstellung des Spielwahlschalters (8)



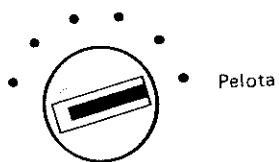
Handicap nach Wahl



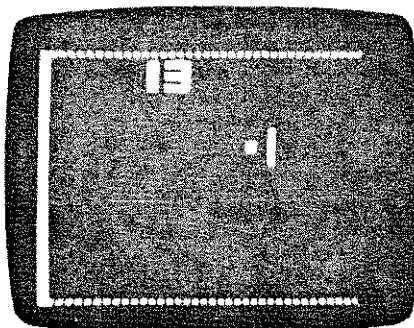
Bei diesem Spiel muß in abwechselnder Reihenfolge der Ball gegen die Wand gespielt werden. Wird der Ball nicht getroffen, erhält der Gegner einen Punkt.

Pelota (baskisches Nationalspiel)

Einstellung des Spielwahlschalters (8)



Handicap nach Wahl

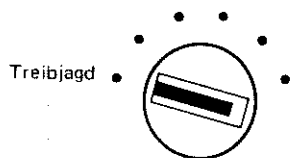


Dieses Spiel kann nur als Einzel gespielt werden. Hierzu wird nur der rechte Handregler benutzt.

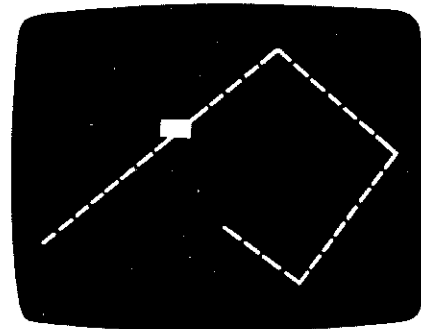
Pistolen – und Gewehrschiessen

Treibjagd

Einstellung des Spielwahlschalters (8)



Der Lichtpunkt wandert automatisch auf dem Bildschirm herum, je nach Wahl langsam oder schnell.
Wird beim Abschiesen ein Treffer erzielt, ertönt ein Signal und der Lichtpunkt verschwindet für einen kurzen Augen-



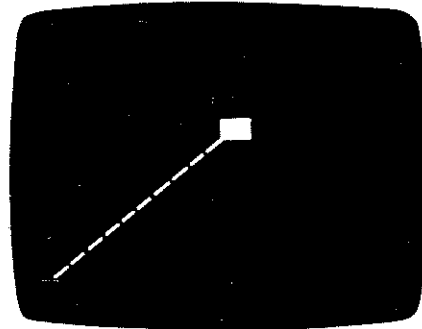
blick.
Das Zählwerk mit dem Ergebnis wird erst am Spielende eingeblendet.

Tontaubenschiessen

Einstellung des Spielwahlschalters (8)

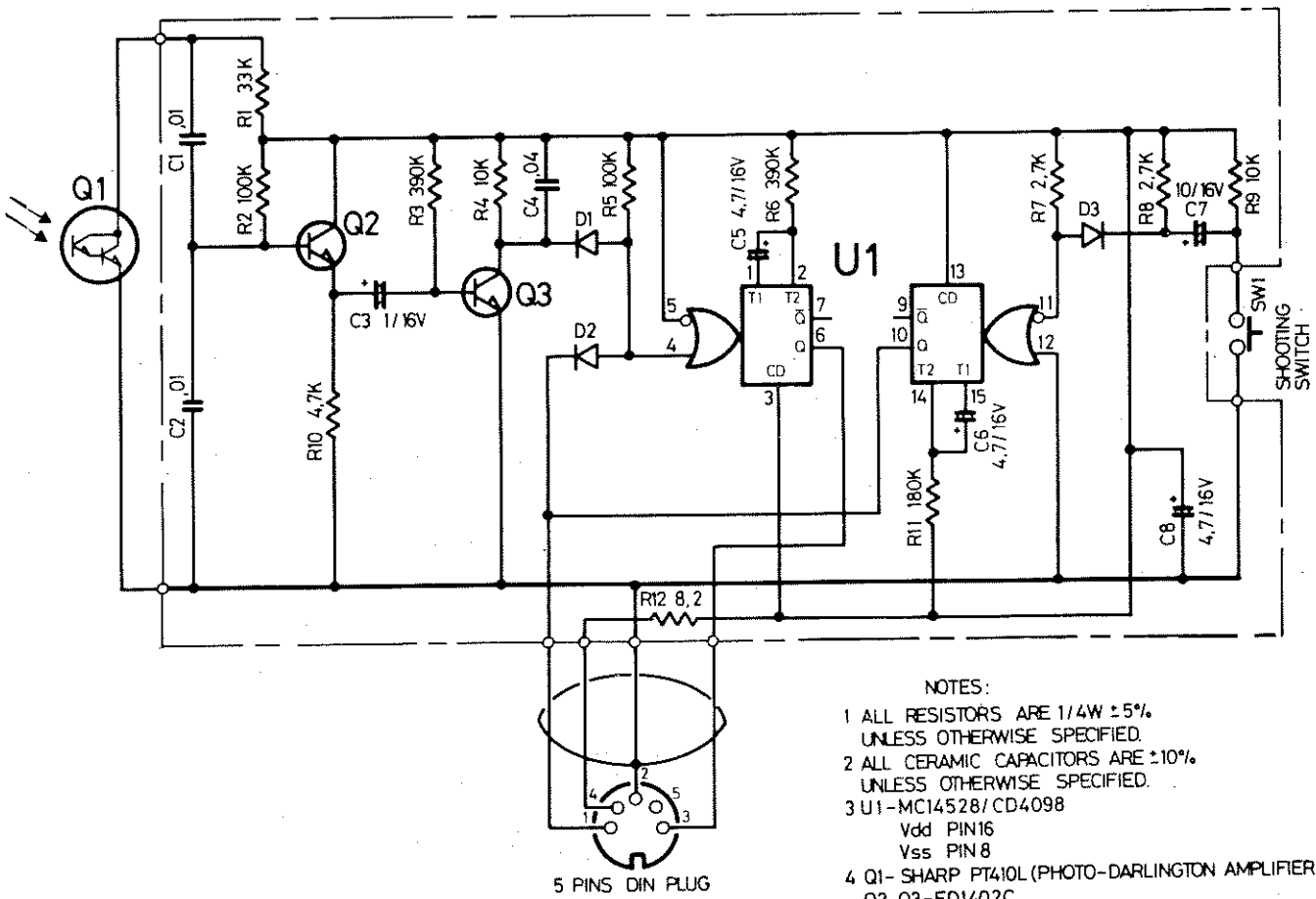


Die Tontaube (Lichtpunkt) wird immer von links nach rechts eingeworfen. Der Einwurf erfolgt automatisch oder manuell, langsam oder schnell, je nach Wahl.
Wird beim Abschiesen ein Treffer erzielt, ertönt ein Signal



und der Lichtpunkt verschwindet für einen kurzen Augenblick.
Das Zählwerk mit dem Ergebnis wird erst am Spielende eingeblendet.

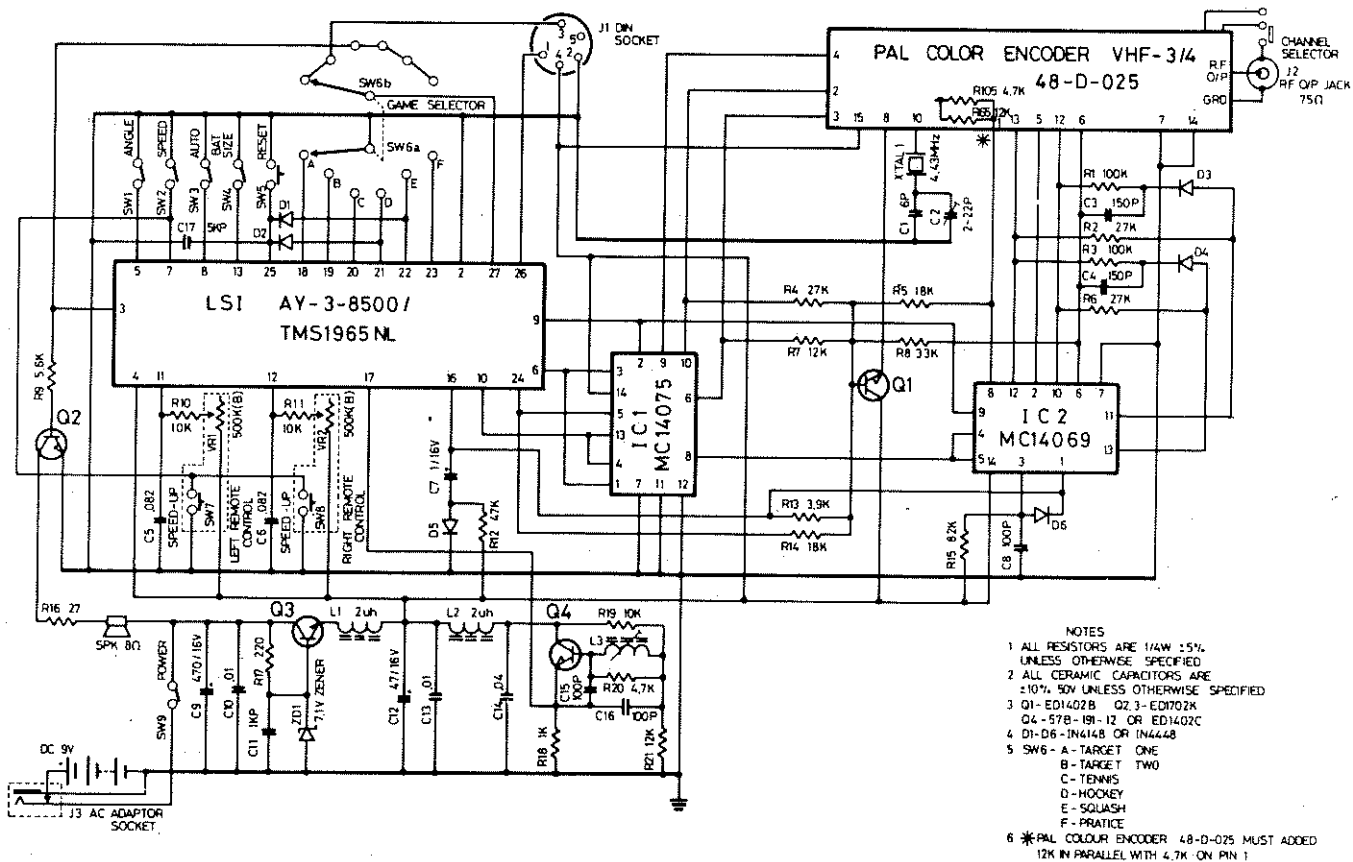
Schaltbild



NOTES:

- 1 ALL RESISTORS ARE 1/4W ±5%
UNLESS OTHERWISE SPECIFIED.
- 2 ALL CERAMIC CAPACITORS ARE ±10%
UNLESS OTHERWISE SPECIFIED.
- 3 U1 - MC14528 / CD4098
V_{DD} PIN 16
V_{SS} PIN 8
- 4 Q1 - SHARP PT410L (PHOTO-DARLINGTON AMPLIFIER)
Q2, Q3 - ED1402C
- 5 D1 - D3 - 1N4148 / 1N4448

Schaltbild



Aenderungen, die dem technischen Fortschritt dienen, vorbehalten